

SUPER MONACO G. P.

"Super Monaco G.P." é o título desta semana e, curiosamente, a estreia do novo sistema classificativo.

Depois de ter andado nas nuvens com os simuladores (não é bem o termo) "After Burner", "G-Loc" é um dos tais jogos de naves espaciais, com o qual a Sega parece decidida a assentar os pés (pneus) na terra... voltando ao seu tema favorito: o automobilismo.

A Sega (produtora de jogos arcade), que nos proporcionou corridas em plena auto-estrada, com o célebre "Out Run", e nos fez sentir a adrenalina pulsar em circuitos acrobatas com o "Power Drift", apresenta o não menos inferior "Super Monaco", exibindo a modalidade mais conhecida do desporto automobilística, a Fórmula 1.

Já existem tantos jogos subordinados a este tema que não restou à Sega senão adoptar uma estratégia diferente para conseguir, à partida, um bom sucesso. Se optassem por incluir todos os circuitos existentes numa temporada, além de ser dispendioso em termos gráficos, iria ainda dificultar a programação e não passaria de mais um jogo entre tantos. A única solução aparente foi concentrar toda a emoção das corridas numa única pista, a do Monaco, por exemplo, pois é uma das mais famosas.

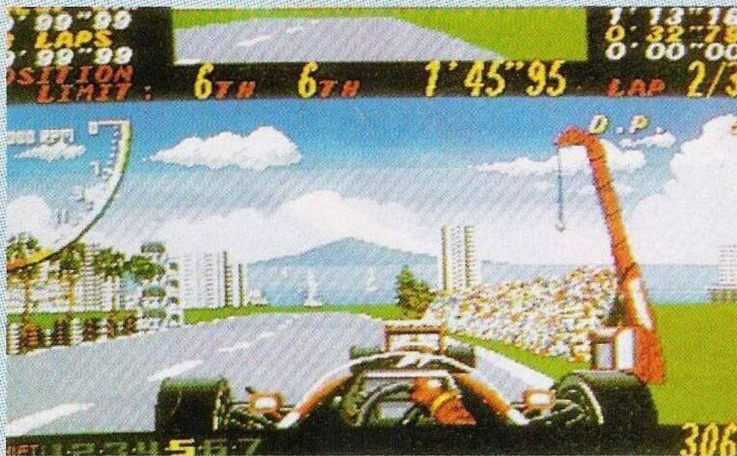
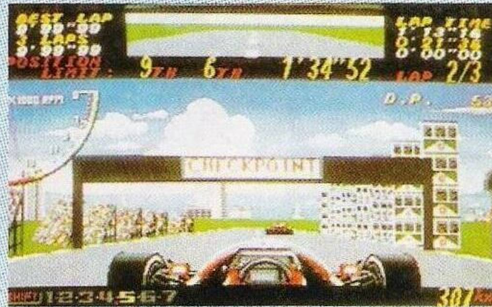
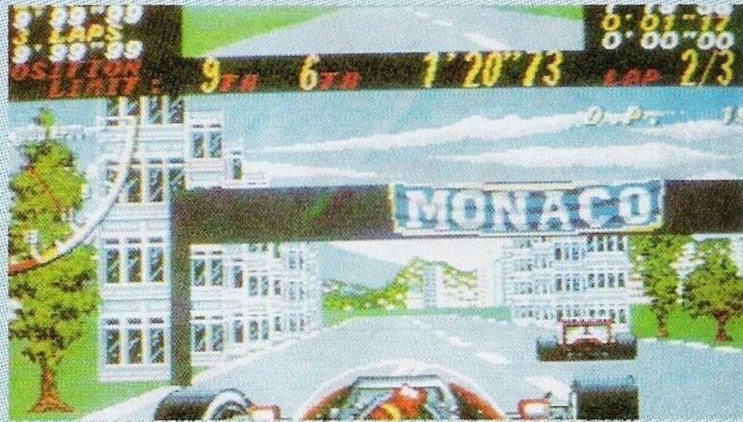
O percurso é bem propício a videojogos e repleto de curvas apertadas, rectas para ganhar velocidade e até tem um tunel, enquanto a pista tem a particularidade de ser nas ruas (na estrada junto as zonas habita-

cionais e comerciais).

Como o jogo se ocupa somente de uma pista, há uma série de características que são caprichadas ao máximo (essa é a ideia!); a animação, gráficos, som, ..., por outras palavras, pode afirmar-se que todo o aspecto visual tem um tratamento de primeira categoria (de luxo). Neste caso não seria de esperar outra coisa.

Basicamente o "G.P. Monaco" divide-se em dois blocos: a volta da qualificação, que determina a nossa posição na grelha da partida, mais conhecida por "Pole Position", e as respectivas provas da temporada. Devem estar

a pensar qual o significado de "temporada", pois só corremos numa pista. Não é segredo nenhum, a pista é só uma mas as condições são inúmeras: desde



o piso seco a húmido, passando pela chuva, etc...

O nosso objectivo é manter o carro em boas condições, evitando os desastres (que põem

termo a nossa carreira automobilística) e arrecadando alguns pontos durante as provas. Nada mais simples do que isto.

Contrariamente à maioria dos jogos de corridas, não há limite de tempo. Para nos mantermos na pista basta assegurar a posição exigida pelo computador (é bem mais difícil do que parece).

Existem três versões do carro conduzido pelo jogador, todas elas dependem simplesmente na caixa de mudanças. Uma é automática e as outras duas são manuais. A segunda é composta por 4 velocidades e a última por 7. As mudanças automáticas implicam menos trabalho e concentração no velocímetro e conta-rotações, mas em contrapartida (é óbvio!) o desenvolvimento do motor (aceleração) é lento, pagando-se um preço bastante elevado nas corridas, onde o factor tempo é essencial, senão o mais importante.

A versão do Commodore Amiga inclui uma animação surpreendentemente idêntica à máquina (sem exageros) e inúmeras imagens digitalizadas (do carro, pista, ...) a ilustrar o jogo.

Os computadores de 8 bits (Spectrum) não devem ter uma versão tão recheada de extras, mas é de esperar na mesma um bom jogo. A tabela classificativa fala por si.

PRÓXIMAS

Parece que a moda das aventuras com imagens digitalizadas veio para ficar. Um destes títulos mais promissores é o "Conspiracy: The Deadlock Files". Um jogo inteiramente passado em Nova Iorque com uma história de espionagem e intrigas internacionais. Qualquer diria "já vi este filme", mas as imagens tiram qualquer dúvida (no total existem 350). O melhor é esperar para ver.

A "Sierra", uma firma bastante conhecida entre os apreciadores de aventuras não fica indiferente às constantes evoluções que este género tem sofrido. Se as imagens digitalizadas

estão em voga, a "Sierra" riposta noutra plano, no desenho artístico.

Essa característica esta patente no seu último trabalho, "King's Quest V". Cada cenário é uma verdadeira obra artística, com cores e desenhos fabulosos.

O último destaque desta semana é o "Turrican 2", o regresso do herói que fez furor há pouco mais de um ano. A formula repete-se: muitos tiros, armas potentes e muita, muita acção com plataformas e saltos à mistura. Quem gostou do primeiro não vai ficar desiludido nesta sequência.

Nome: "Super Monaco G.P."

Género: Simulador/Ação

Gráficos: 87%

Animação: 85%

Som: 70%

Originalidade: 73%

Jogabilidade: 88%

Total: 89%

Versões: Amiga, ST, Spectrum e C 64

SECÇÃO DO LEITOR

86

Ai!Ai! São tantas as cartas que nem sabemos por onde começar. E que tal fazê-lo pelos clubes?!

As três primeiras associações destinam-se inteiramente aos compatíveis Spectrum. As suas actividades são a troca de jogos, mapas, "pokes", dicas, bem como todo o tipo de material referente a este computador.

Para os interessados fica a seguir os endereços e os responsáveis;

"The Spectrum Mania", António Vilão, Rua Central, 25, Vila Azedo Neves, 7800 Beja.

"Mundial Software", Av. Afonso de Paiva, Bloco 3, 2º Dto, 6000 Castelo Branco.

"Masters of Spectrum", Ricardo Sousa, Caixa Postal 287, Av. Com. Ramiro Correia, 7800 Beja.

Mas não é só clubes Spectrum que marcam presença esta semana. O Sérgio Sousa teve a brilhante ideia de formar um grupo de programação para o Amiga 500 (e outros computadores) e também para a troca de

"software". Esperemos que funcione, a intenção é o que conta. Os interessados podem remeter as cartas para a **Rua Dr. Manuel Trindade, Lote 15, 2º Dto, 8800 Tavira.**

A **"Budget Games"** (obrigadíssimo pela disquete enviada) é outra associação de informáticos, ocupam-se inteiramente e somente de uma gama de computadores, os compatíveis PC. Mensalmente todos os sócios recebem gratuitamente uma disquete contendo utilitários de grande interesse. Para mais informações podem escrever para o **Apartado 1045, 2775 Parede.**

Dos clubes passamos às trocas com a jovem leitora **Rita Pinto**, que pretende entrar em contacto com possuidores do Commodore 64 para trocar jogos e informações referentes a este computador. O endereço da Rita é: **Rua Francisco Baía, 14, 6º Esq, 1500 Lisboa.** Do C 64 passamos a um computador pouco divulgado em Portugal, o Apple IIe. O **Rui Miguel** agradece que os poucos possuidores desta máquina o contactassem para trocar im-

pressões sobre programas e jogos, eis o endereço do Rui: **B. Assunção Lotes, 2º Esq, Zona E, 2750 Cascais.**

Também de Cascais escreveu-nos a **Ana Paula**, que é possuidora de um ITT AT e pretende trocar jogos e utilitários para este computador.

Eis o endereço: **Rua de Sta Cruz, Vda Casal da Serra, Birre, 2750 Cascais (tel: 285 13 74).**

Terminamos esta secção com os habituais anúncios de venda, para mais informações contactem os seguintes leitores.

Sinclair ZX Spectrum +2:
Nuno, telefone 9331937

Paulo Gonçalves, telefone (081) 44358

Rui Paulo, Rua 1º de Maio, Lote 3, 12, 1º Esq, 2625 Póvoa de Sta Iria, Telefone 959 76 20 (depois das 19 h)

A última venda é a do **Nuno Gouveia**, que pretende desfazer-se de um Spectrum + e de um compatível PC. A morada é **Rua Prof. Delfim Santos, 1, 6-F, 1600 Telheiras Sul, Lisboa (tel: 758 33 70).**

POKES & DICAS

Começamos com algum material para o Spectrum.

"Freddy Hardest" - Código da segunda parte: 897653

"Agent X" - Poke 26817.201

"Xenon" - Pausar o jogo e teclar "TINY" em simultâneo para obter vidas infinitas

"H.A.T.E." - Poke 32562.255

"Monte Carlo Casino" - O poker é o jogo que rende mais dinheiro

"Hypsyp II" - O código de acesso é "DROWSSAP"

Esperemos que os prezados leitores enviem mais material para este computador, pois o Amiga e os PC têm sido os privilegiados neste espaço. Fi-

quemos de seguida com mais algumas dicas.

AMIGA:
"Arkanoid" - Ao teclarmos "DSIMAGIC", premimos B para passar de nível. C agarra a bola, D para jogar com 3 bolas, E estica a barra, L para disparar aos tijolos e S para retirar velocidade à bola

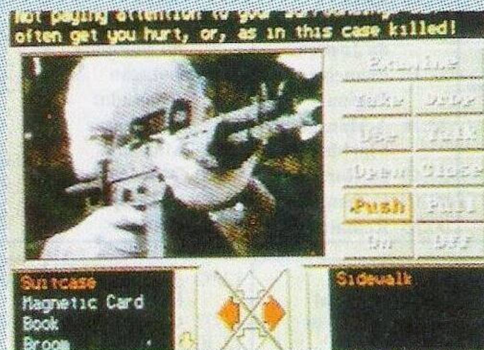
"Beach Volley" - Escrever "DADDY BRACEY" (uma tecla de cada vez) enquanto jogamos e F1 para passar de nível

"P-47" - Depois de perdermos as vidas, introduzimos o nome "ZEBEDEE" na tabela da pontuação. Quando começarmos um novo jogo premimos F1 para obter vidas extra e F2 para passar de nível

IBM PC e compatíveis:

"Chess" - Quando estiver imminente o xeque-mate, premimos "help" seguido de F2, para acrescentarmos peças

"Bob Morane" -



Jungle 1" - Carregar em "Esc" para assistir ao final da aventura
Continuação da solução "Space Quest" enviada pelo leitor **Pedro Luis Santos.**

Na passada semana tínhamos acabado de sair da máquina de lavar vestindo um novo uniforme Sarien, saímos pela porta e entrámos no elevador da esquerda (o outro está estragado). Subimos e dirigimo-nos para a direita.

Ao examinarmos o nosso bolso (examine pocket) encontramos um B.I. Sarieno que deverá ser mostrado ao robot. No momento que ele sair da sala apanhamos uma granada (rapidez é fundamental). Voltamos para trás e quando passarmos pela ponte, por cima do "Star Generator" atiramos a granada

por cima do guarda ("drop grenade").

Continuamos o caminho até à sala do "Star Generator" (evitando os robots), onde examinaremos o guarda morto para ficarmos com o controlo remoto. Ao pre-

mirmos o botão, o campo de energia que protege o "Generator" desaparecerá. Olharemos para o painel de controlo (look panel) e introduziremos o código 6858.

A máquina roubada pelos Sariens está prestes a explodir, pelo voltamos à sala dos elevadores e entramos no da direita (já está reparado) para encontrarmos uma nave pequena. Entramos e premimos o botão de lançamento (press launch). Depois desta intrépida aventura somos recebidos como heróis.

Acabamos de vez esta aventura, mas na próxima semana regressamos com mais material.

"Os Jogos no Computador", **"Correio da Manhã"**, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa

